





MAESTRAS DE AUDICIÓN Y LENGUAJE
ALMUDENA VERGARA Y ELENA SERRANO

ACTIVIDADES PARA ARTICULAR EL SONIDOL (λ)

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del fonema/λ/. El sonido de la consonante L es alveolar, lateral, sonora. Los labios permanecen entreabiertos, y la lengua se ancha. La punta de la lengua se apoya en los alveolos superiores y el aire sale por ambos lados de la lengua, produciendo el sonido.

Puede ocurrir que la articulación de este fonema no respete el punto de articulación ni el modo, convirtiéndola en interdental y oclusiva, sustituyéndola por /δ/, por ejemplo /dápiz/ por /lápiz/.

También puede ocurrir que el niño convierta el fonema en palatal y sustituya la /λ/ por /ʝ/, por ejemplo /llápiz/ por /lápiz/.

Podemos encontrar así mismo niños que conviertan el fonema en rótica y sustituya la /λ/ por /π/, por ejemplo /pelo/ por /pero/.

La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

1. **Vivenciación del fonema.**
2. **Colocación de órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.**
3. **Discriminación del fonema.**
4. **Articulación de palabras a diferentes ritmos (deprisa como liebre, despacio como tortuga).**
5. **Articulación de palabras con fonema afectado dando pasos.**
6. **Memory con fonema /λ/.**
7. **Juego de generalización del fonema /λ/: DOMINÓ DE LA L.**







1. Actividades de vivenciación del fonema.

Lo que buscamos es que *el alumno*tome conciencia del fonema.

Podemos realizar ejercicios de “la lengua gimnasta” que tiene que entrenar algunos movimientos:

- Subir y bajar lengua tocando los labios (con la boca abierta).
- Subir y bajar lengua tocando dientes (con la boca abierta).
- Subir y bajar lengua tocando detrás de los dientes (con la boca abierta).

También podemos hacer juegos para sensibilizar y “notar” donde debe apoyar la lengua:

- Poner hielo en los alveolos superiores de la boca.
- Hacer cosquillas en los alveolos con un depresor.

Por último, podemos imitar a un cantante de ópera y, con voz grave, decir “LO, LO, LO, LO, LO….”. Con voz aguda, decir “LA, LA, LA, LA, LA…”. Con voz de enanito, decir “LI, LI, LI, LI, LI…”. Para ello, podemos utilizar las siguientes imágenes[1]:





[1]Todos los pictogramas utilizados son de **www.arasaac.org**







2. Colocación de los órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.

Lo primero que haremos con los niños es jugar a poner caras que ellos tienen que imitar.

Cuando ya llevamos unas cuantas, ponemos la boca como si fuéramos a decir las vocales.

Si ya hemos hecho todas, lo siguiente que les decimos es que pongan la cara de decir la letra a y una vez lo han hecho, les pedimos que suban la punta de la lengua detrás de los dientes.

Desde ahí, podemos emitir el fonema /λ/ de forma aislada.

3. Actividades de discriminación auditiva.

¿SUENA O NO SUENA?

En esta actividad, le decimos palabras articulando muy bien y favoreciendo la lectura labial para que le sirva de referencia para la posición de la boca y la lengua.

Cuando escuche el sonido L en una palabra, deberá dar una palmada. Si no lo escucha, no hará nada.

Procuraremos que las palabras sean en sílabas directas simples en sílaba inicial, media o final. Articularemos muy bien y a un ritmo un poquito más lento de lo habitual.

Lápiz	**Lobo**	**Loco**	**Loro**	**Lazo**	Llavero
Llorar	**Alisa**	Calle	**Cielo**	**Huela**	**Celo**
Pera	Llave	Dos	Dedo	Allí	Sed
Pelo	Hada	Callar	**Lavar**	**Cáliz**	Cero
Dado	**Ala**	**Los**	**Lámpara**	Cádiz	**Dolor**
Leer	Ara	**Alud**	**Loza**	**Lupa**	**Cola**
Hielo	**Luz**	Ayuda	Huella	Pero	**Lila**

ENCUENTRA LOS DIBUJOS CON SONIDO *L*

Busca en las fichas del archivo adjunto, los dibujos cuyo nombre tiene el sonido L y coloréalos.

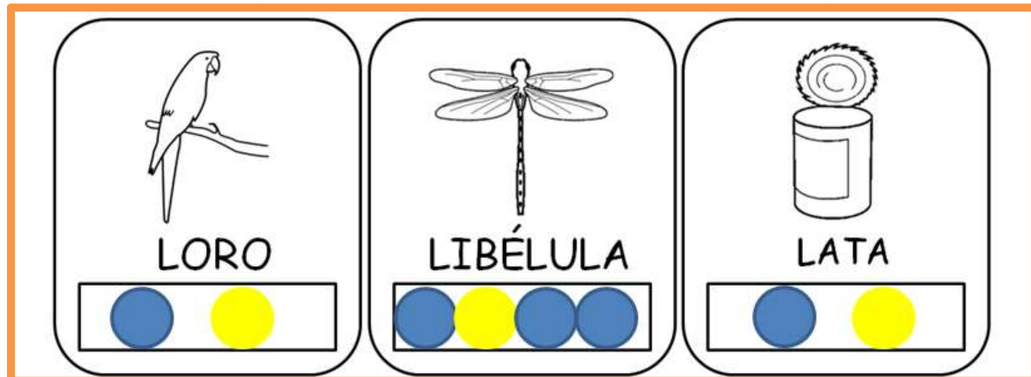




BUSCANDO EL SONIDO

En las tarjetas adjuntas, tenemos dibujos cuyos nombres tienen el sonido L. Pega un gomet por cada una de las sílabas que tiene y luego pon un gomet de un color diferente en la sílaba que tenga el sonido L.

Ejemplo:



LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, es posible que nuestro alumno/a no sea capaz aún de pronunciar el fonema /λ/ de forma correcta, por lo que no le vamos a pedir que sea él/ella quien nombre los dibujos que salen en las tarjetas, pero sí que identifique el sonido cuando nosotros lo nombramos.

Podéis fabricar unos monstruos come sonidos. En este caso, el monstruo se comerá las tarjetas que tengan el sonido L. Sería algo sencillo, similar a esto:



Podemos imprimir los monstruos del archivo de materiales y pegarlos en un bote, garrafa de agua o caja en la que deberán meter las tarjetas que les solicitemos.







Empezaremos con el sonido en posición inicial. Podemos hacer uno para las tarjetas que empiezan por el fonema /λ/ y otro para las tarjetas que empiezan con otros sonidos.

PARES MÍNIMOS

En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.

Os pongo las tarjetas en el documento de materiales: LORO-CORO, PEDO-PELO, HADA-ALA, CAZO-LAZO, LUZ-CRUZ, CIEGO-CIELO, LAVAR-CAVAR, HUELLA-HUELA.

Las actividades que podéis hacer son:

- Indicar dónde está la palabra que digo.

- Levantar la mano cuando oímos el sonido L.

- Decir si el sonido L está en la primera palabra o en la segunda.

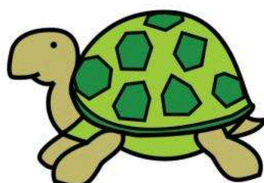
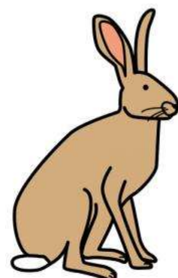
- Colorear el dibujo que yo digo.





4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente, para articular a diferentes ritmos. Cuando les enseñemos el dibujo de la tortuga, lo harán hablando muy despacio y cuando les enseñemos el dibujo de la liebre, lo harán hablando deprisa. Ambos dibujos los tenéis en la carpeta de materiales.



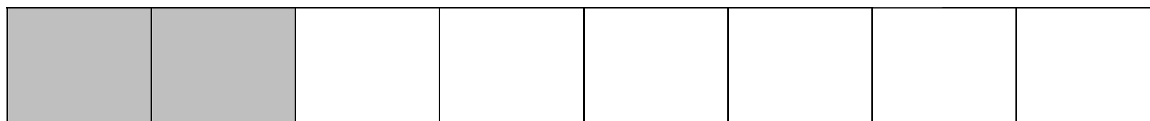




5. Actividades de articulación dando pasos.

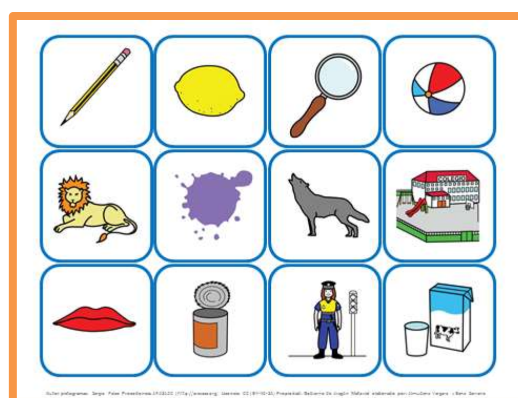
Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente. Las pondremos boca abajo o en una caja y elegiremos una al azar, por turnos. A continuación, tendremos que decir su nombre dando un paso (tamaño baldosa o semejante) a la vez que pronunciamos cada sílaba. Gana quien llega más lejos en la habitación cuando las tarjetas se han terminado.





6. Memory con tarjetas con el fonema.

Imprime dos copias del memory que tienes en la carpeta de materiales. El juego consiste en poner las fichas boca abajo y por turnos, intentar encontrar parejas dando la vuelta a dos fichas. Cuando giremos cada tarjeta, diremos el nombre de los dibujos que nos han salido. También podemos realizar frases con las palabras que hemos ganado, hacer grupos con las palabras según tengan el sonido /LA, LE, LI, LO, LU/, omitir (gesto de silencio) en la sílaba que contiene el sonido L… y todos aquellos juegos del habla que se os ocurran.









7. Juego de generalización del fonema /λ/.

Vamos a jugar al "DOMINÓ DE LA L". Tenemos un dominó con imágenes de la letra L. Se ponen las fichas boca abajo, cada jugador coge seis y el resto se dejan para robar. Hay que ir poniendo las figuras iguales por los extremos de la fila que se va haciendo. Si es nuestro turno y no tenemos ficha, podemos robar una del montón. Si ya no hay fichas para robar, diremos "paso". Gana quien primero se queda sin fichas.

Cada vez que vayamos a poner una ficha, diremos el nombre del dibujo que vamos a colocar. Quien pierda y se quede con fichas encima de la mesa, ha de realizar una frase con las imágenes que le han quedado.

